

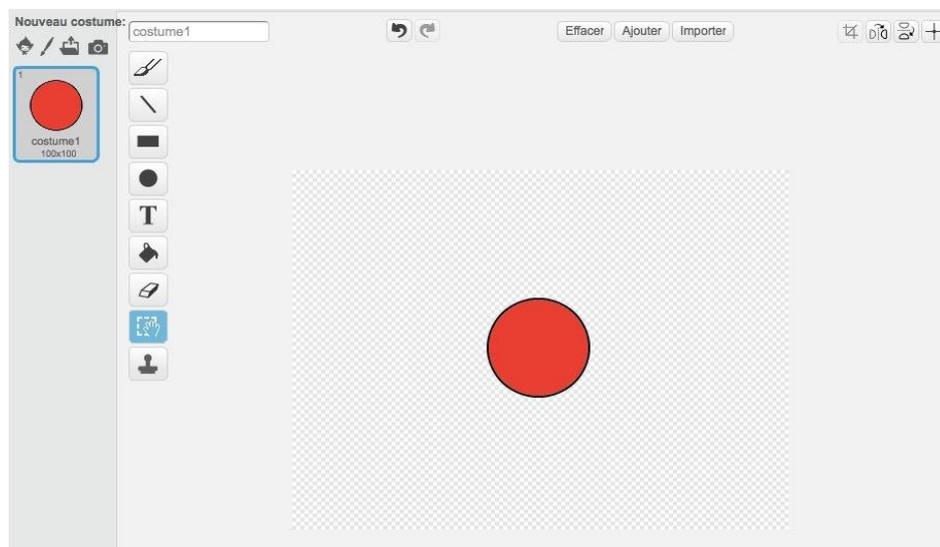
SCRATCH - LABYRINTHE



I - Création d'un lutin

Pour le labyrinthe, nous allons créer un nouveau lutin, un disque de couleur.

Pour cela nous allons utiliser l'éditeur intégré qui permet de dessiner un lutin.



II - Déplacement du lutin

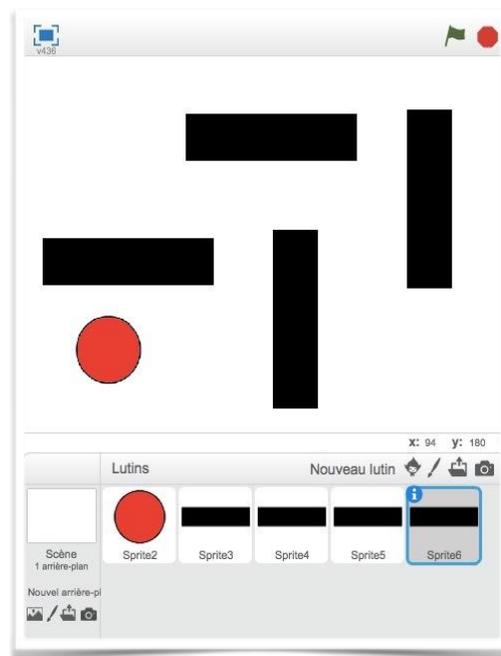
- On utilise le bloc **avancer de...** du menu **Mouvement** afin de déplacer le lutin de 10 pixels :
- Le lutin se déplace suivant son orientation. On utilise le bloc **s'orienter à...** du menu
- Il faut maintenant associer un événement pour déclencher le mouvement. On utilise le bloc **quand... est pressé...** du menu **Evénements** afin de déplacer le lutin de 10 pixels



☐ Tu peux maintenant dupliquer 3 fois ces blocs afin de créer les 3 autres déplacements.

III - Création du labyrinthe

Nous allons créer des lutins rectangulaires de couleur noire pour former notre labyrinthe.

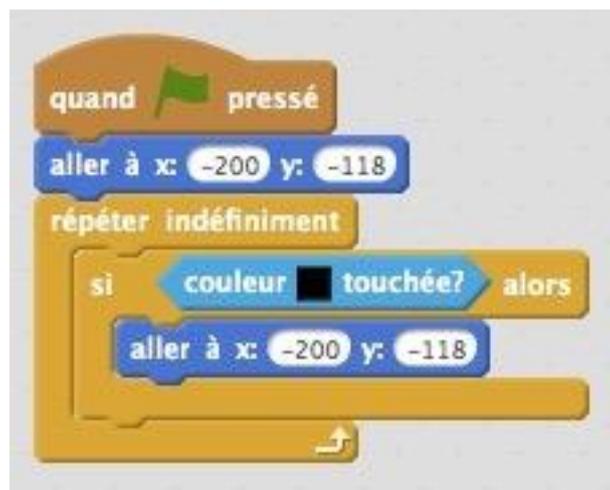


- Tu peux également créer des lignes de couleur noire...

IV - Création du script

Il faut maintenant écrire le script afin que la balle ne passe pas à travers des blocs.

- Analyse la séquence de blocs ci-dessous :
- Reproduis ce script en trouvant les blocs dans les différents menus.



V - Fin du jeu

Il faut maintenant créer un dernier lutin qui va permettre à l'utilisateur de gagner ! Tu peux également trouver d'autres idées pour améliorer ton jeu (chronomètre, pièges, nouveaux niveaux...).

